

Alle 14 Tage

BESSY



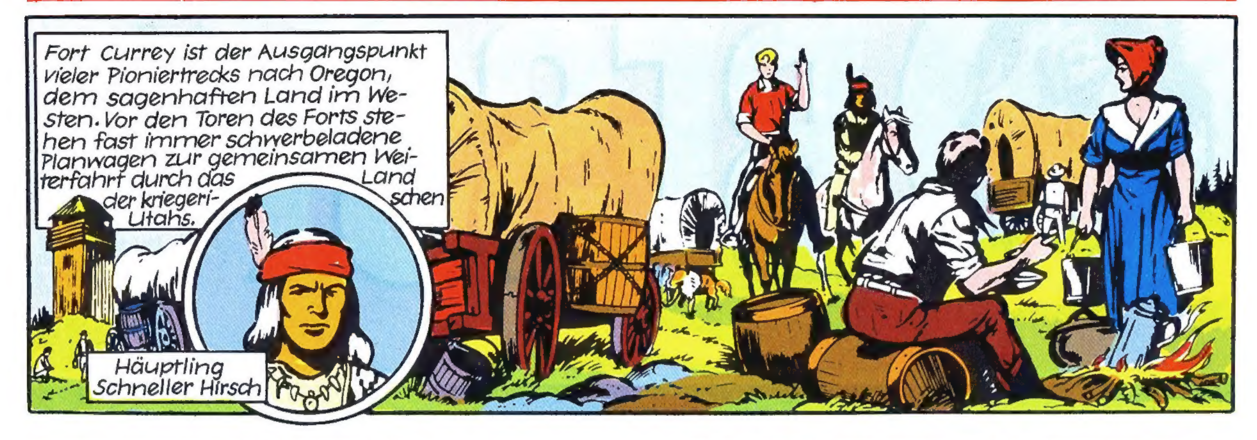
Band 46
80
Pfennig

Schweiz	sfrs	–,90
Belgien	bfrs	11,–
Luxemburg	lfrs	11,–
Österreich	S	5,–
Italien	L	150
Niederld.	hfl	0,80

Das Pulver „Weißer Zauber"

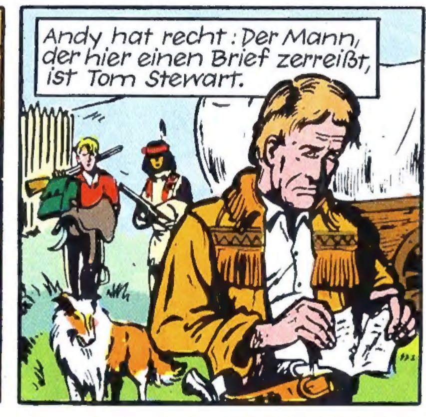
Ein packendes, abgeschlossenes Abenteuer mit Bessy und Andy

Das Pulver „Weißer Zauber"









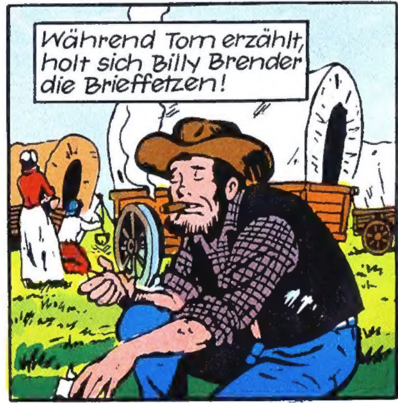












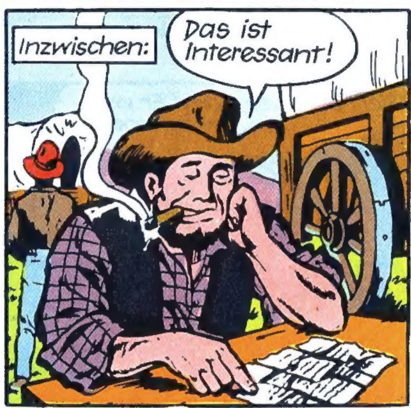






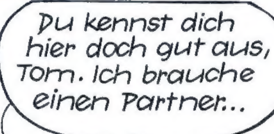






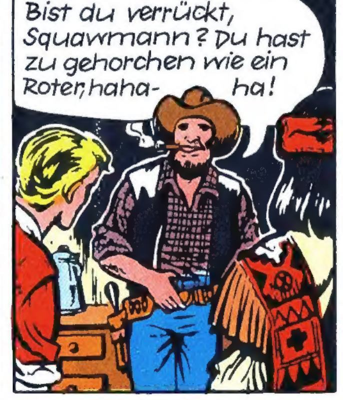






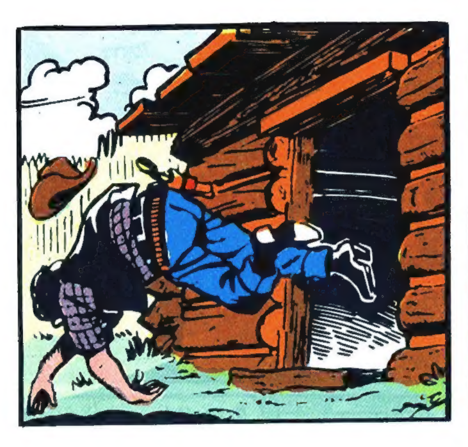








Herausgeber und Verleger: Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe, 507 Bergisch Gladbach 3, Postfach 20 · Verantwortlich für den Inhalt: H. Haaser · Redaktion: Johanna Klemm, Annegret Grothe · Copyright Bessy: Bulls Pressedienst, Frankfurt/Main · Erscheint 14tägig
Druck: Verenigde Offset-Bedrijven N.V., Hardenberg, Postbus 20 · Alleinvertrieb für Österreich durch die Fa. A. Fröhlich, Wien XX, Brigittagasse 15, Telefon 23 51 52 · Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1967 gültig.




Im Nu hat Schneller Hirsch den dreisten Treckführer vor die Tür gesetzt, und...


...von seiner Hose bleibt ein Stück zwischen Bessys Zähnen.


Sieh dich vor, Tom! Er wird wiederkommen.

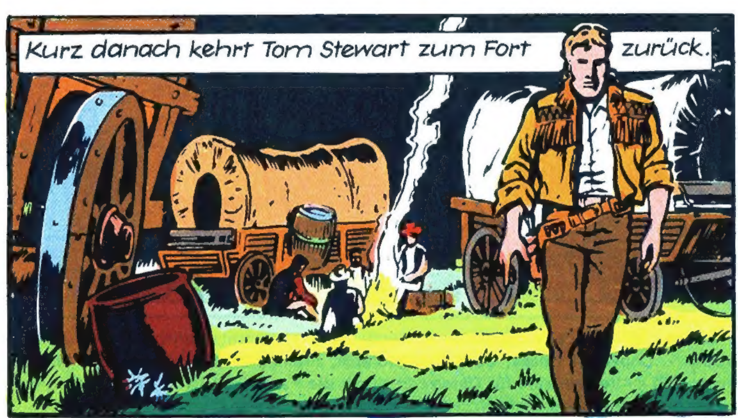

Er ist ein Verbrecher, das weiß ich! Ich werde nie mit ihm ziehen!


In seinem Wagen:
Das werde ich euch heimzahlen, so wahr ich Billy heiße!


Langsam steigt die Nacht herauf – noch immer plaudern die Freunde.


Meine rote Schwester ist müde! Sie muß jetzt schlafen!


Ihr könnt in meinem Wagen übernachten, Freunde. Ich bringe euch hin.

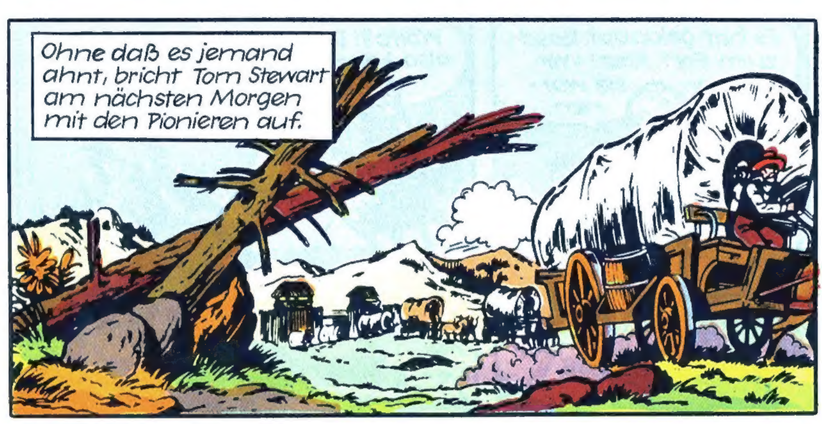

Kurz danach kehrt Tom Stewart zum Fort zurück.


Warst du auf dem Weg zu mir, Tom?


Du wolltest mir sicher sagen, daß du mein Angebot annimmst, he?

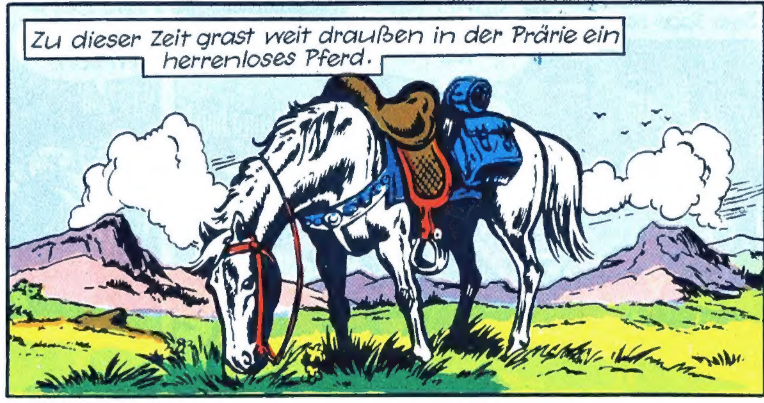

Ich...
Ja, du mußt annehmen.


Ich habe den Brief zusammengesetzt – darum mußt du!


Ohne daß es jemand ahnt, bricht Tom Stewart am nächsten Morgen mit den Pionieren auf.

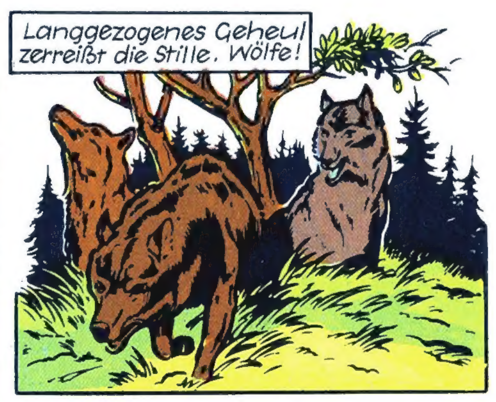

Arme Sushi! Ich muß dich verlassen. Aber wenn ich wiederkomme, werde ich dich gesund machen!

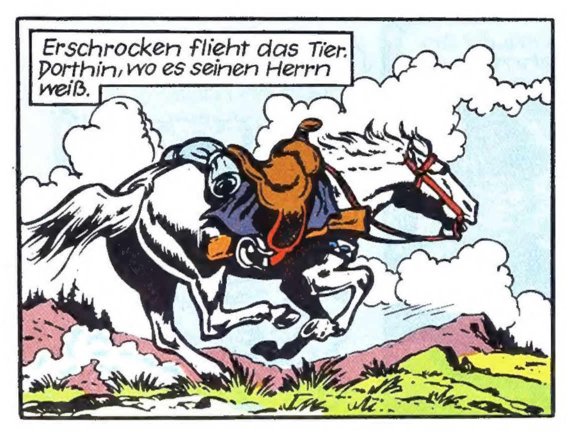

Ich begreife das nicht. Er ist mit – warum?

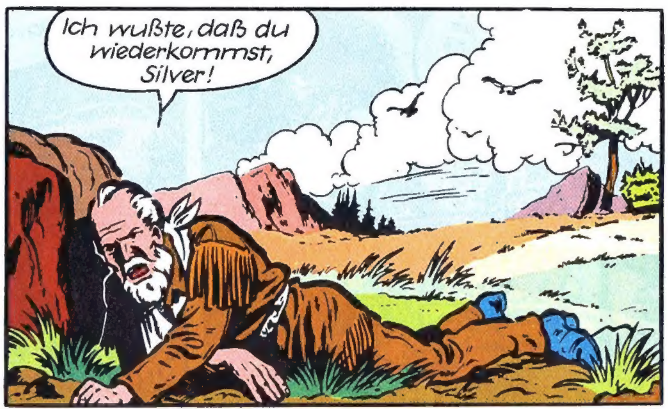

Zu dieser Zeit grast weit draußen in der Prärie ein herrenloses Pferd.


Immer wieder versucht es, sich von Sattel und Zaumzeug zu befreien.


Aber plötzlich spitzt es die Ohren.

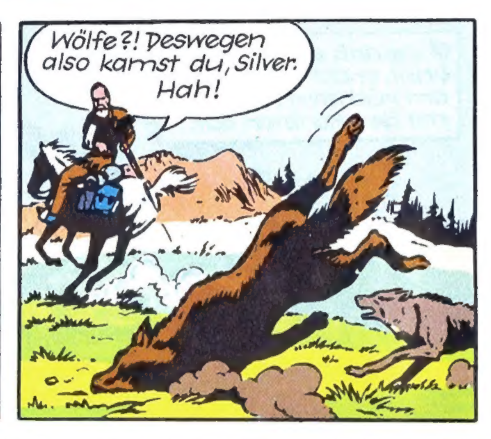

Langgezogenes Geheul zerreißt die Stille. Wölfe!

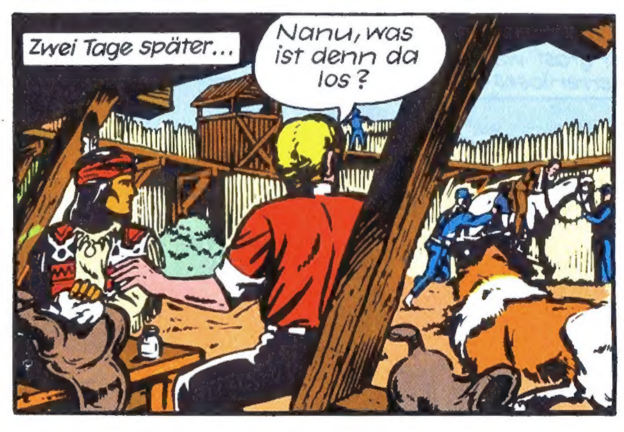

Erschrocken flieht das Tier. Dorthin, wo es seinen Herrn weiß.


Ich wußte, daß du wiederkommst, Silver!


Bleib stehen, Alter. Vielleicht schaff' ich es...


Es hat geklappt. Rasch zum Fort, Alter! Wir müssen sie warnen.


Wölfe?! Deswegen also kamst du, Silver. Hah!


Zwei Tage später...
Nanu, was ist denn da los?


Der Scout Harry Wilson!
Die Utahs sind auf dem Kriegspfad! Bringt mich zum Kommandanten!


...plötzlich griffen sie mich an... ein Pfeil in meiner Schulter...


Wenn Billy Brender mit den Farmern auf ihr Gebiet kommt, sind sie verloren!


Wir müssen sie warnen! - Aber wie?

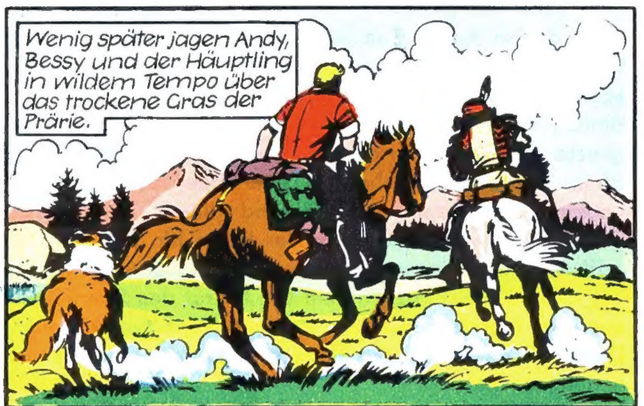
„Du hast mich erschreckt, Bomba", murmelte Cody Casson und richtete sich auf. „Was ist? Du bist in Schweiß gebadet! Wer hat dich gejagt?"
„Die Kopfjäger!" Bombas Atem ging noch immer keuchend. Er mußte sich auf eine Truhe setzen und gegen die Holzwand lehnen.
„Sie sind schon wieder auf dem Wege", fuhr Bomba atemlos fort. „Sie werden zum zweitenmal versuchen, uns umzubringen, um den bösen Zauber der weißen Männer zu zerstören!"
„Unmöglich!" Der Alte schüttelte fassungslos den Kopf. „Wir haben sie in die Flucht geschlagen. Sie werden es nicht zum zweitenmal versuchen!"
„Ich habe sie gesehen!" Der Junge sprang erregt auf. „Wir dürfen keine Zeit verlieren! Wir müssen uns im Urwald verstecken! Rasch! Nicht mehr sprechen! Nur schnell - schnell!"
Bomba half dem Alten aus der Hängematte. Dann ergänzte er seinen Vorrat an Patronen und steckte neue Pfeile in seinen Köcher. In aller Eile raffte er noch Lebensmittel zusammen. Während dieser Zeit wankte Cody Casson unschlüssig in der Hütte hin und her und griff dieses und jenes an, ohne sich zu einer vernünftigen Tat aufzuraffen. Plötzlich kam ein Ausruf des Schreckens aus dem Munde des Alten. Bombas Kopf zuckte herum. Dann ließ der Junge die Vorräte fallen, die er eben aufgenommen hatte.
Zu spät! Ein Schwarm von Kopfjägern bahnte sich seinen Weg durch das Unterholz. Die ersten von ihnen hatten die Lichtung erreicht. Ihre dunklen Körper glänzten in der Sonne, und die Gestalten eilten auf die Hütte zu. Bomba sprang zur Tür, warf sie zu und schob den Riegel aus dem Holz des Lebensbaumes vor. Keinen Augenblick zu früh! In der nächsten Sekunde dröhnten schwere Körper gegen das Holz. Es krachte, und der Riegel bog sich – aber er hielt stand.
Es war merkwürdig genug, daß sich die Angreifer nach diesem kurzen Versuch sofort zurückzogen, denn bei anderen Angriffen wären sie kaum von der Stelle gewichen. Aber nach ihrer abergläubischen Meinung war in dieser Hütte ein Zauber. Sie wollte kein unnötiges Risiko eingehen und stürmten so schnell zurück, daß Bomba bei einem Blick durch die Schießscharten der Hüttenwand keine Gestalt mehr am Rande des Dschungels erblicken konnte.
Für die Kopfjäger saßen Bomba und Casson natürlich in einer Falle. Sobald sich einer von beiden zeigte, würde ein Hagel von Pfeilen seinen Leib durchbohren. Dieser unerfreuliche Gedanke huschte durch Bombas Sinn, während er eilig Vorbereitungen zur Verteidigung traf. Die fünf Kammern seines Revolvers waren geladen, und er hatte einen Vorrat von Patronen neben sich aufgestapelt. Er saß an einer der Schießscharten, und ein Bündel neuer Pfeile lag neben seinem Bogen griffbereit. Doch der Urwald war wie eine grüne Wand: undurchdringlich und finster. Dahinter verbarg sich irgendwo der Feind. Dort standen die dunklen Männer und warteten vielleicht auf das Kommen der Nacht.

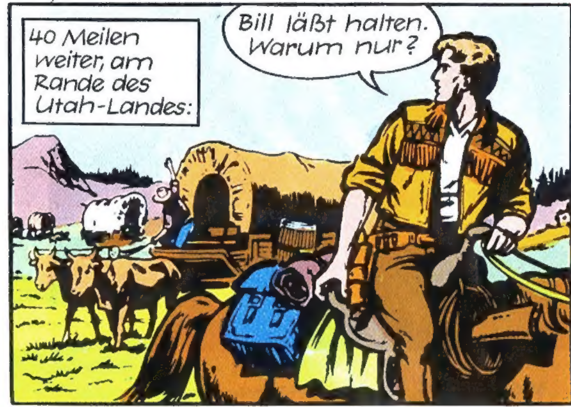
(Lies weiter in BOMBA, Band 2!)


Andy und Schneller Hirsch erklären sich bereit, diese Aufgabe zu übernehmen.


Wir versuchen, den Treck einzuholen! Ich hoffe, wir kommen nicht zu spät!


Seid vorsichtig!
Ich glaube, das sind wir!


Wenig später jagen Andy, Bessy und der Häuptling in wildem Tempo über das trockene Gras der Prärie.


40 Meilen weiter, am Rande des Utah-Landes:
Bill läßt halten. Warum nur?

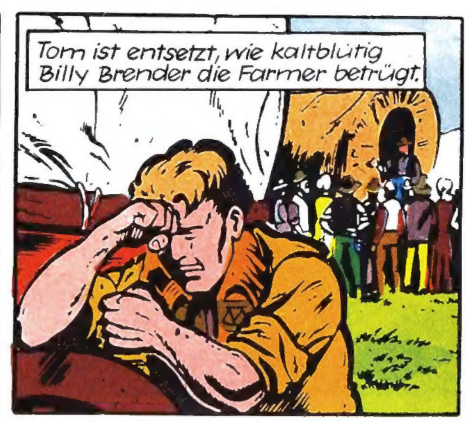

Was ist, Bill?
Jetzt gibt es Geld, Junge.


Hier, an der Grenze zum Utah-Gebiet, erhöhe ich immer den Preis für die Führung.


Das ist Betrug, Brender! Da mache ich nicht mit!


Um so besser! Dann gehört alles mir, und ich brauche nicht zu teilen! Hahaha!


Übrigens: Du hättest sowieso nichts bekommen. Denk an den Inhalt dieser Tasche!

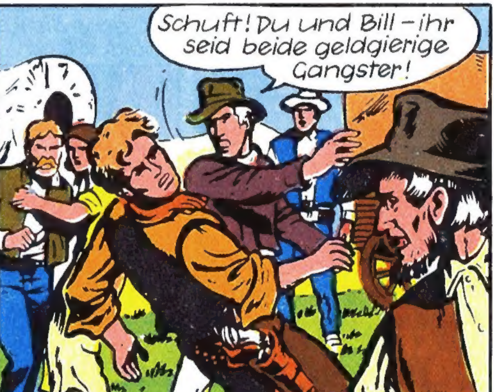

Tom ist entsetzt, wie kaltblütig Billy Brender die Farmer betrügt.


Du hast dein Geld bekommen, Brender, und mehr gibt es nicht!
Well, das ist richtig und auch nicht.


Die Utahs verlangen mehr als ich dachte. Also müßt ihr mehr zahlen.


Ist das wahr, Stewart?
Hey, Stewart, sag ihnen, was wahr ist!


Bill bezahlt mir meinen Dienst. Alles andere geht mich nichts an!


Schuft! Du und Bill – ihr seid beide geldgierige Gangster!


Denkt was ihr wollt – aber denkt auch an die Utahs!


Seht dort ihre Rauchzeichen!


Niemand weiß, ob diese Zeichen Gutes oder Böses bedeuten.




Besser, wir zahlen...
Ja, Linda, das denke ich auch!


Du bist ein Betrüger. Billy
Ja. Hähähä!


Wenig später, nahe dem Treck...


Du hast hoffentlich viele Geschenke – sonst werden wir euch töten. Alle!
Du bist ein kluger Häuptling, Tusagha...


Darum wirst du nicht die Kuh töten, die die Milch gibt.


Hast du...?
Yeah – hier!

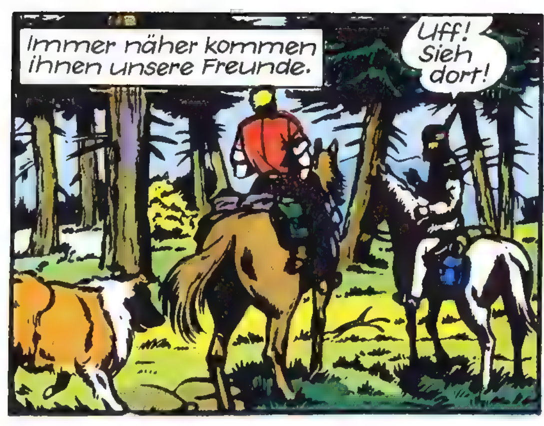

Später:
...und noch zwei Päckchen erhältst du, wenn wir dein Land durchquert haben.
Hugh!


So geht die Reise bald weiter.
Du scheinst es mit den roten Kerlen gut zu können, Billy!
Yeah!


Aber Tusagha spricht zu diesem Zeitpunkt mit dem Medizinmann der Utahs.
Er hat noch mehr davon!

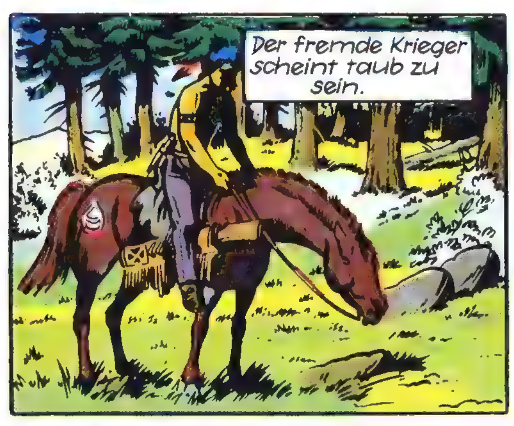

Wir werden ihn an der Grenze unseres Landes anhalten und töten!


Ohne an Gefahr zu denken, fahren die Pioniere durch das Land der Utahs.


Immer näher kommen ihnen unsere Freunde.
Uff! Sieh dort!


„Ein Utah in Kriegsbemalung. Was bedeutet das?"

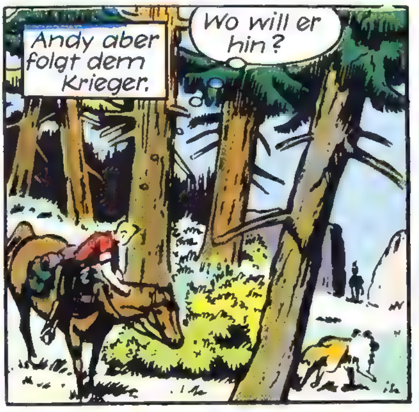

Da tritt Andys Pferd auf einen trockenen Ast.


Der fremde Krieger scheint taub zu sein.

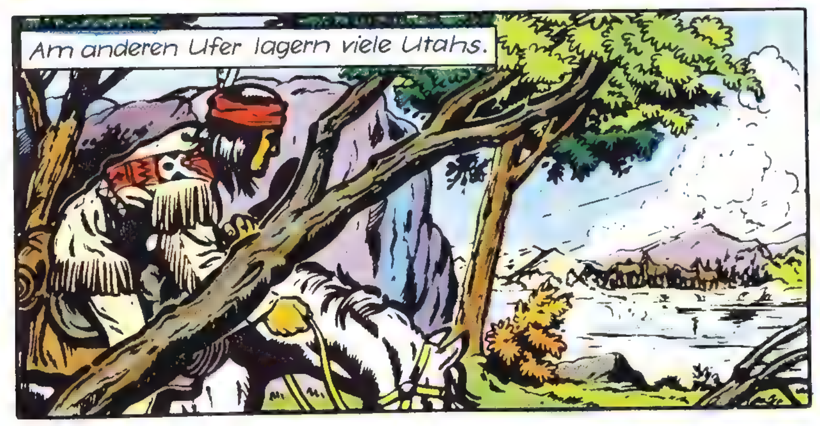

Ob er uns gehört hat?
Sicher. Er läßt sich nichts merken.


Folge ihm. Ich suche die andern...


Schneller Hirsch reitet in weitem Bogen um den Standplatz des Utah.


Andy aber folgt dem Krieger.
Wo will er hin?

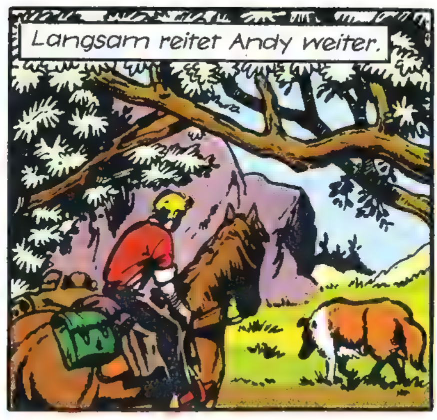

In diesem Augenblick hält Schneller Hirsch sein Pferd an.

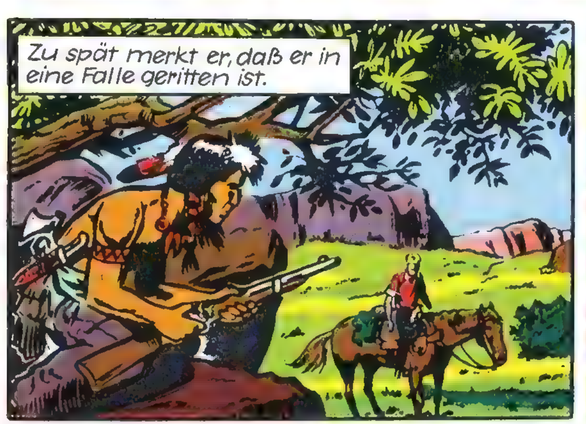

Am anderen Ufer lagern viele Utahs.


Uff! 50 Pferde – ich werde sie beobachten!


Andy hat ein Stück weiter schon den Fluß überquert.


Ich sehe ihn nicht mehr! Hhm....


Langsam reitet Andy weiter.

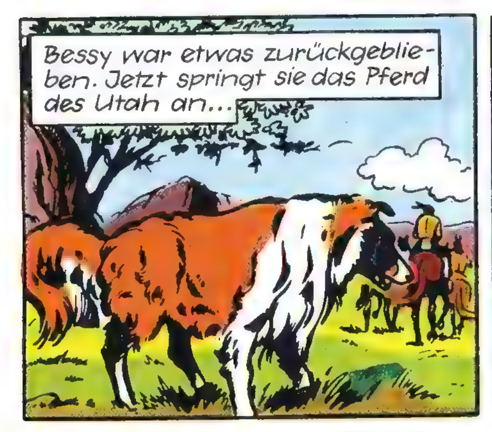

Zu spät merkt er, daß er in eine Falle geritten ist.

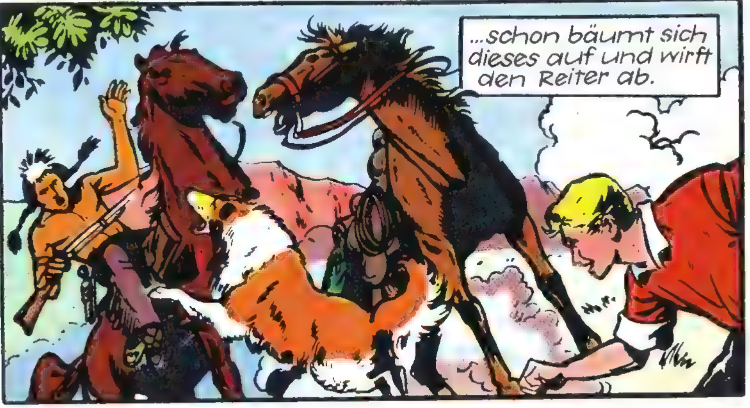

Warum folgt das Bleichgesicht meiner Spur?

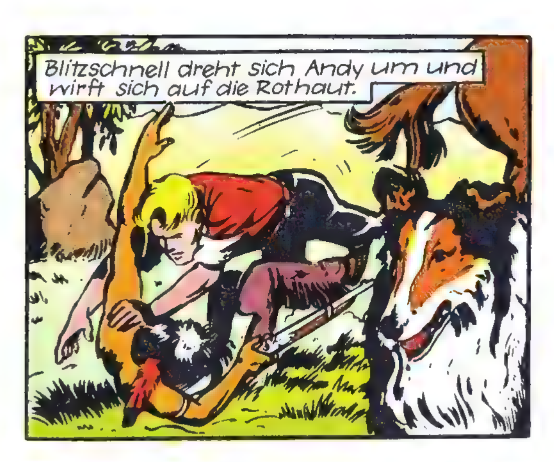

Um zu erfahren, warum der Utah Kriegsbemalung trägt.


Wirf deinen Feuerstock weg! Gut so! Jetzt steig vom Pferd!


Das sind ja schöne Aussichten...


Bessy war etwas zurückgeblieben. Jetzt springt sie das Pferd des Utah an...


...schon bäumt sich dieses auf und wirft den Reiter ab.


Blitzschnell dreht sich Andy um und wirft sich auf die Rothaut.


Ein Schuß löst sich bei dem Handgemenge...


Der rote Krieger ist zuerst wieder auf den Beinen.

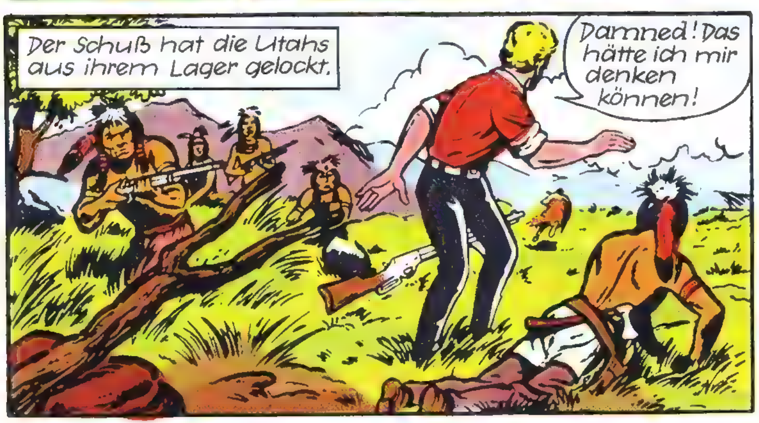

Aber Andy bringt ihn abermals zu Fall.


Hart kommt seine Rechte.


Warum sind die Utahs auf dem Kriegspfad? Sprich!


Ein Utah läßt sich eher töten, als daß er spricht!

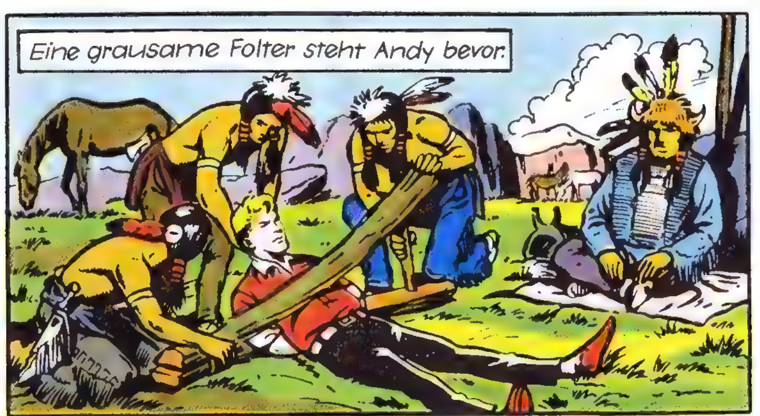

Plötzlich knurrt Bessy böse. Aber zu spät.


Der Schuß hat die Utahs aus ihrem Lager gelockt.
Damned! Das hätte ich mir denken können!


Du hast unseren Krieger angegriffen!
Nein! Er überfiel mich!


Andy wird zu Tusagha geschleppt.
Kann mir der große Häuptling der Utahs sagen, warum er wie ein Verbrecher handelt?


Uff! Du sollst solche Worte büßen. Spannt ihn!


Eine grausame Folter steht Andy bevor.


Was mag die Kerle zu solchem Haß angestachelt haben? Aua...


Da wird Andy Zeuge eines Gesprächs zwischen dem Medizinmann und...
Tusagha sollte mir sagen, wann er den Wagenzug überfällt.


Wenn er nahe unserer Westgrenze ist. Dann läßt die Aufmerksamkeit der Bleichgesichter nach.


Aaah! Nehmen diese Qualen denn kein Ende?


Wir werden Verluste haben.
Ja. Aber wir werden viel weißen Zauber erbeuten!


„Weißer Zauber"? Was mag das sein?


Gegen Abend kommt ein Kundschafter in das Utah-Lager...


Wir fanden keine Spuren von Soldaten!


Gut. Dann greifen wir die Wagen morgen an, wenn die Sonne am höchsten steht!


Und bei Tagesanbruch tötest du diesen Kojoten am Marterpfahl.


Der Utahhäuptling bricht mit seinen besten Kriegern zum Lagerplatz der Pioniere auf.

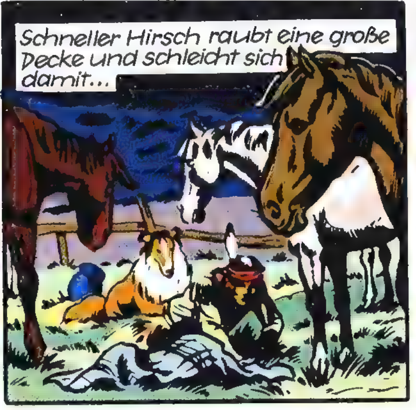

Nur wenige bleiben bei dem schmerzgepeinigten Andy zurück.


Wenn Schneller Hirsch jetzt käme... jetzt könnte er mich befreien.


Andy ahnt nicht, wie nah ihm sein Freund ist.


Bald wird Andy keine Schmerzen mehr haben. Hugh!


Ich werde mir ihren Aberglauben zunutze machen!


Schneller Hirsch raubt eine große Decke und schleicht sich damit...


...zu einer nahen Anhöhe, wo er mit Hilfe von Zweigen eine Art Maske anfertigt. Mit zwei Säckchen Pulver...


...und einer brennenden Lunte vollendet er sein Werk.

Die Angst wird sie kopflos machen, und ich kann...

...meinen Bruder Andy erlösen.

Als ein Pulverbeutel hinter der Maske zischend verbrennt, schrecken die Utahs aus dem Schlaf.

Bei dem zweiten ergreifen sie...

...besinnungslos vor Angst die Flucht.


Mein weißer Bruder kann jetzt nicht gehen. Warte! Ich hole ein Pferd!

Uff! Sie kommen zurück. Schnell!!

Schon muß sich Schneller Hirsch den nahenden Utahs zuwenden.

Laßt sie nicht entwischen!




Ruhig hält sich der Apache die Utahs vom Leib.


Uff! Das Pferd mit dem Bleichgesicht!


Andys Pferd war langsam dem Fluß zugeschritten. Jetzt folgen die Utahs.


Doch der große Apachenhäuptling wirft sie mit gezielten Schüssen immer wieder in Deckung.


Nur einen Krieger hat er nicht bemerkt.


Uff! Wie kann ich meinen Bruder Andy jetzt retten?


Keine Zeit, das Gewehr neu zu laden!


Das Gewehr bringt den Krieger zu Fall, doch . . .


...im nachfolgenden Handgemenge...


...entwindet ihm der Utah das Kriegsbeil.


ANDY!


Doch da springt Bessy den Utah an.


Du hast uns sehr geholfen, Bessy.


Ohne Zwischenfall durchqueren sie den Fluß. Dann holt der Apache sein Pferd.


Endlich:
Mein Bruder hat ruhig geschlafen! Geht es ihm jetzt besser?
Das Schlimmste ist vorüber! Aber die Pioniere!


Tusagha ist ausgezogen, um sie zu töten.


Er will „weißen Zauber" erbeuten. Was mag das sein?


Ist dieses Bleichgesicht, das du Bill Brender nennst, nicht ein Schmuggler?


Ich weiß es nicht. Wie kommst du darauf?


In Fort Currey verkaufte er bunte Träume an die Indianer.


Whiskey?
Kein Feuerwasser. Träume aus weißem Pulver!


So schnell wie möglich reiten die Freunde auf der Spur der Utahs zum Treck der Pioniere.
Warum hältst du an?
Sieh hier! Ein...


...Medizinbeutel liegt im Gras.


Er gehört einem Utah.


Hhm. Ein Amulett... Samen... zwei Bärenzähne...
Er wird wiederkommen!


Kein Indianer läßt seinen Medizinbeutel zurück.


Warten wir also hier.


Kaum hat Schneller Hirsch geendet, da tritt ein alter Mann aus dem Wald.


Halt, Utah! Ich werde dich erschießen, wenn du nicht sagst, was ich wissen will.


Du bist nicht allein im Wald. Warum?


Pah! Du lebst mit Bleichgesichtern. Pah! Du bist kein Krieger – eine Squaw! Pah!


Dein zahnloser Mund spricht dumm. Sag, was tut ihr im Wald?


Stirb, du Freund der Bleichgesichter!


Uff! Du bist tapfer. Aber dein Auge und deine Hand sind müde.


Sprich jetzt, sonst verbrenne ich deinen Medizinbeutel!
Nein! Nein!


Du weißt, ohne ihn bleiben mir die ewigen Jagdgründe verschlossen!


So sprich! Aber sprich schnell und wahr! Sonst...!


Der Rat der Alten bringt dem Totem ein Opfer, damit der Angriff gelingt!

Ich werde prüfen, ob du die Wahrheit sagtest.
Ich tat es.

Gut. Hier ist dein Medizinbeutel! Nun geh!

Was jetzt?
Reite du weiter!

Versuche, die Weißen zu warnen.

Ich werde versuchen, das Totem zu erobern!

Zu diesem Zeitpunkt fahren die Wagen der Siedler noch durch eine sehr friedliche Prärie.

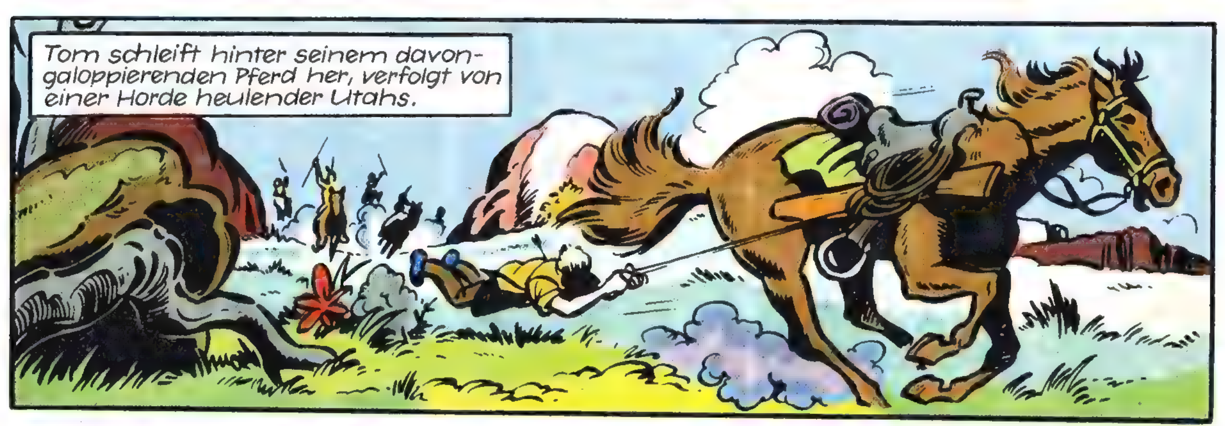
Bald haben wir das Gebiet der Utahs hinter uns.

Trotzdem solltest du noch einen Erkundungsritt machen, Tom, hahaha!

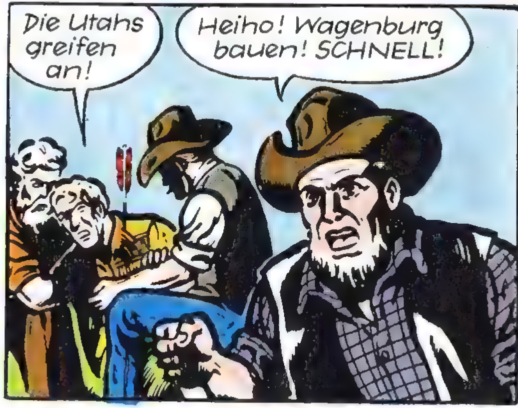
Später:
He, was sehe ich?! Hier sind mindestens fünfzig Indianerpferde vorbeigekommen. Hhm...

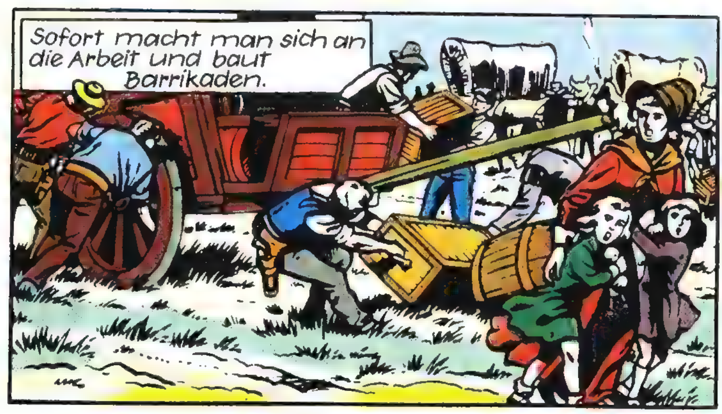

Da! Ein Pfeil! INDIANER!


Verdammt! Utahs auf dem Kriegs-pfad. LOS, ALTER!

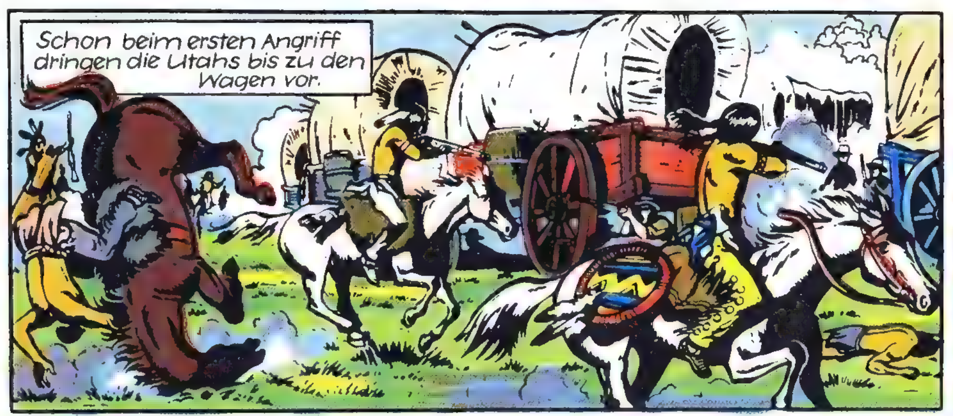

Tom schleift hinter seinem davon-galoppierenden Pferd her, verfolgt von einer Horde heulender Utahs.


In bedauernswertem Zustand trifft der Kundschafter bei den Pionieren ein.


Die Utahs greifen an!
Heiho! Wagenburg bauen! SCHNELL!


Sofort macht man sich an die Arbeit und baut Barrikaden.


Alle in Deckung! Sie sind da!


Schon beim ersten Angriff dringen die Utahs bis zu den Wagen vor.


Niemand hat mich gesehen.– Pah! Schnell zu Brenders Wagen!


Tusagha klettert kaltblütig auf den Wagen des Treckleiters und feuert.


Stirb, weißer Hund!


Die Tasche mit dem weißen Zauber! Jetzt ist Tusagha unbesiegbar!


Doch da trifft Stewarts Kugel den davonreitenden Häuptling.




Die Tasche! Ich muß sie haben! Sushi, für dich!


Aber die Utahs bringen ihren toten Häuptling und den Lederbeutel sofort in Sicherheit.


Komm zurück, Stewart! Sie greifen wieder an!


Taumelnd stellt sich Stewart noch einen Augenblick den anstürmenden Utahs in den Weg.


Schießt, Leute! Schießt!
Zu spät! Sie reiten ihn nieder!


Da bricht Tom zusammen. Seine Kräfte verlassen ihn.


Doch plötzlich galoppiert ein Reiter an den heulenden Utahs vorbei und reißt den Gestürzten mit einem Griff hoch...


...und prescht in die Wagenburg hinein.
Ein Weißer, HURRA!


Die Nacht bricht an, und die Utahs ziehen sich zurück. Die Pioniere versorgen ihre Verwundeten.


Billy Brender ist tot, ebenso Tusagha.... Ob die Utahs noch mal angreifen?
Hhm?


Doch mitten in der Nacht geraten die Utahs durch ein Feuer in der Nähe ihres Lagerplatzes in höchste Aufregung.

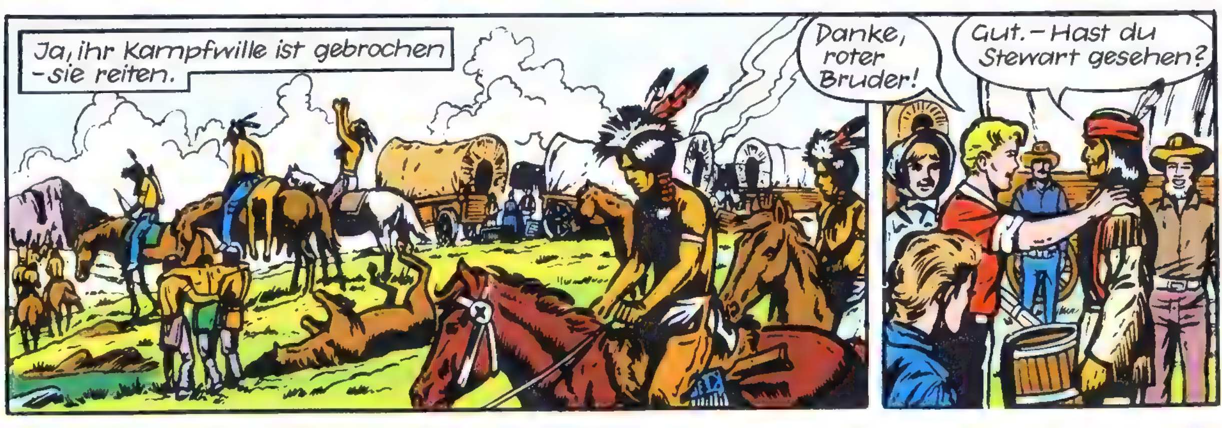

Uff! Ein Häuptling der Apachen!




Ich habe das Totem der Utahs in meiner Hand! Reitet zu euren Tipis — oder ich werfe es ins Feuer! Hugh!


Nur kurz beratschlagen die Krieger, dann, mit dem beginnenden Morgen:


HURRA! Sie ziehen sich zurück!

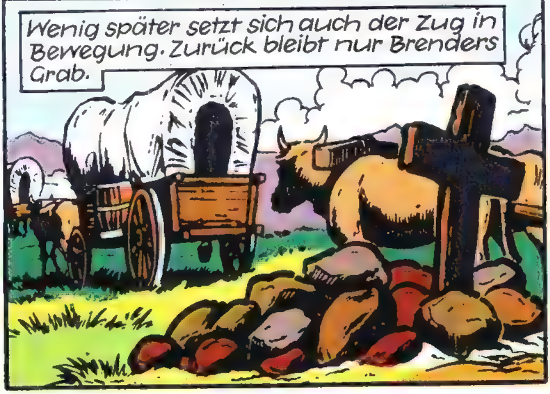

Ja, ihr Kampfwille ist gebrochen – sie reiten.
Danke, roter Bruder!
Gut. – Hast du Stewart gesehen?


Warum hast du Sushi verlassen? Warum gingst du mit Brender?

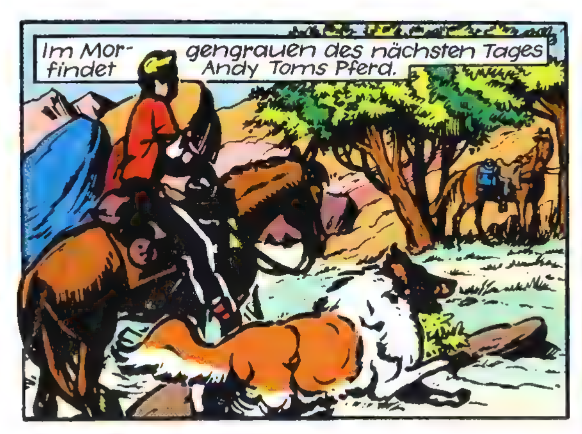

Laßt mich in Ruhe, bitte!


Wenn er nicht sprechen will, dann laß ihn schweigen! Hugh!


Well. Unsere Aufgabe ist erledigt. Reiten wir!

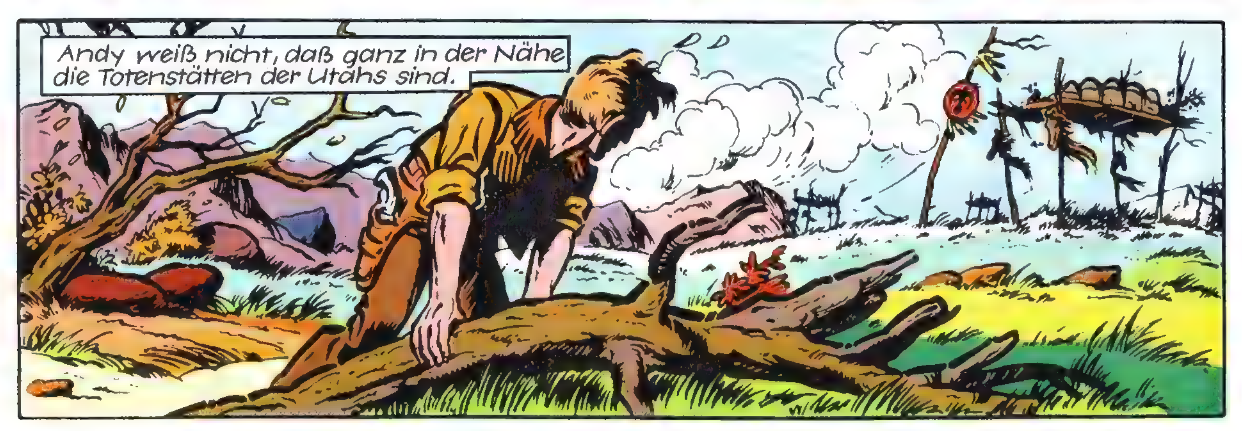

Wenig später setzt sich auch der Zug in Bewegung. Zurück bleibt nur Brenders Grab.

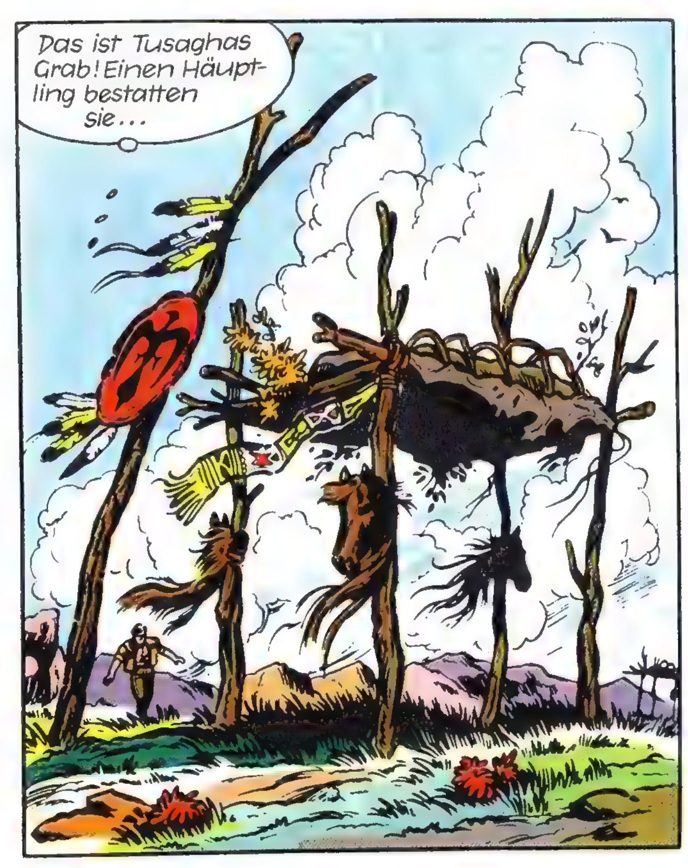

Bei der nächsten Rast:
Ich muß die Tasche haben. Ich **muß**!


Im Morgengrauen des nächsten Tages findet Andy Toms Pferd.


Er muß auch zurückgeritten sein. Was bedeutet das? Er ist verwundet...


...was mag ihn hierher-treiben?

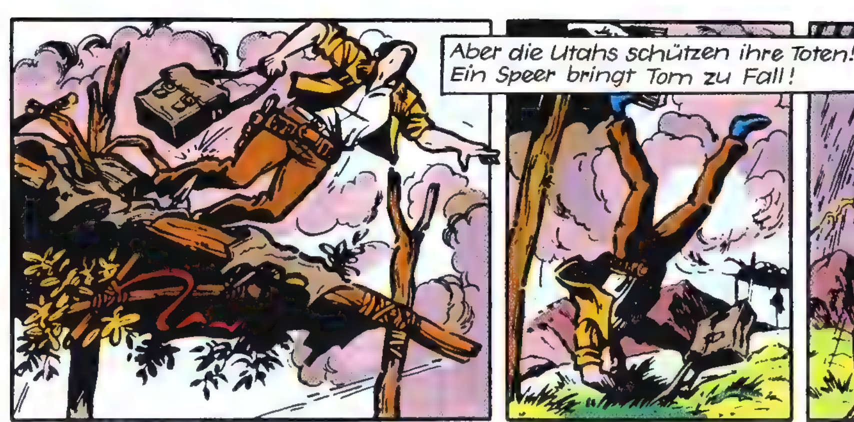

Andy weiß nicht, daß ganz in der Nähe die Totenstätten der Utahs sind.


Das ist Tusaghas Grab! Einen Häupt-ling bestatten sie...


...zusammen mit seinem Besitz!


Die Tasche! Wo ist die Tasche?


Da! Und noch alles drin. Sushi – jetzt bist du gerettet.





Aber die Utahs schützen ihre Toten! Ein Speer bringt Tom zu Fall!



Sturm! Es ist, als hätten sich sogar die Naturgewalten gegen mich verschworen!



Und **doch** muß ich zum Pferd zurück!



Ich **darf** nicht ohnmächtig werden... jetzt, wo ich mein Ziel erreicht habe... ich... ich muß weiter!



Aber Tom ist am Ende seiner Kraft. Und das Unwetter tobt.



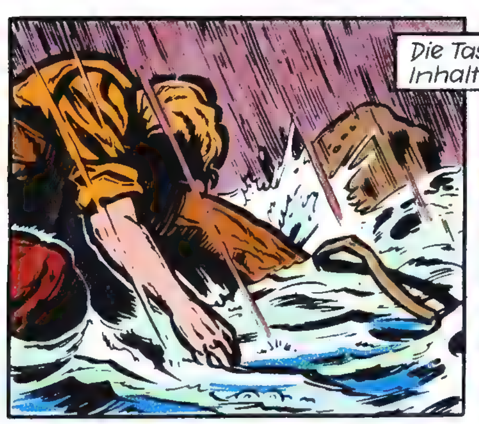
Ein brodelnder Brei von Schlamm und Wasser reißt Tom schließlich mit fort.



Krampfhaft hält er die Tasche mit dem kostbaren Inhalt fest, bis...



...die Strömung zu stark wird.



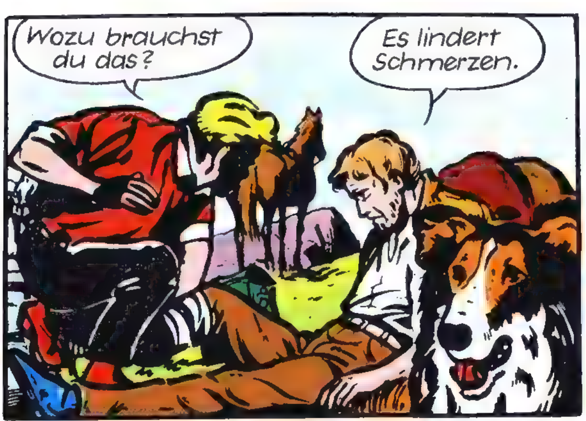
Die Tasche zerreißt, und ihr Inhalt wird fortgeschwemmt.


Als sich der Sturm gelegt hat, sucht Andy weiter nach dem Verschollenen.

Geier! Ein böses Zeichen! Reiten wir also hin!

Die Geier lockten mich hierher. Dein Glück, Tom!

Willst du mir nun sagen, was los ist?

In der Tasche war Kokain... Rauschgift.

Wozu brauchst du das?
Es lindert Schmerzen.

Sushi hat so starke Schmerzen... doch der Doc hat kein Medikament.

Und Billy Brender?
Er schmuggelte das Zeug.


Er las den Brief, den mir der Arzt gab. Da stand, daß Sushi nicht mehr lange leben wird.


Ich bat ihn um Kokain, um ihre Schmerzen zu lindern.


...da zwang er dich...
...sein Partner zu werden. In Oregon sollte ich...


...meinen Lohn nicht in Dollar, sondern in Kokain bekommen.


Aber jetzt ist alles aus. Das weiße Zeug wurde vom Wasser mitgerissen...


Alles war umsonst...


Los, reiten wir!
Wohin? Es ist alles so sinnlos geworden.


Oh, könnte ich nur Sushi helfen!


Tom, es gibt sicher einen Weg!
Du willst mich nur mit leeren Worten trösten...


Den nächsten Tag verbringt Tom, vom Fieber geschüttelt, in seinem Wagen. Die anderen Siedler versorgen ihn.


Deine Augen sind besser als meine. Was ist dort...


Ha! Ich sehe es: Reiter! Soldaten!















„Verschüttet!"
heißt das neue, packende Bessy-Abenteuer. Schon in 14 Tagen bekommst Du das nächste Heft bei Deinem Zeitschriftenhändler.

Und nicht vergessen: Jede Woche neu – Spaß muß sein mit Felix, dem lustigsten Kater der Welt, und seinen fröhlichen Freunden!





Er kann gut lachen. Er fährt einen Rallye Kadett. Ja, Freunde, die OPEL-Leute in Bochum haben jetzt eine Sportversion „gestrickt", die sich sehen lassen kann. Das mußten sie, denn der Kadett hat sich schon in seiner normalen Ausführung als äußerst rasant erwiesen und war bei vielen Rallyes eleganter Sieger. Unter anderem sogar bei der harten Tour d'Europe 1966, der längsten Rallye der Welt. Der Rallye Kadett unterscheidet sich schon äußerlich vom Coupe: Seine metallic-silber/schwarze Farbkombination, die Frontpartie mit zusätzlichen Weitstrahlern, die Hochleistungs-Auspuffanlage mit Zwillingsendstück und die 13-Zoll-Räder mit Gürtelreifen lassen ihn sofort als Sportfahrzeug erkennen.

Sieht er von außen rassig aus, so besticht seine Innenausstattung durch Sicherheit und Zweckmäßigkeit. Rechts neben dem Tachometer befindet sich der Drehzahlmesser. Auch Amperemeter, Uhr und Öldruckmanometer sind gut im Blickfeld liegend über dem kurzen Sportschaltknüppel angeordnet. Das Sport-Lenkrad mit drei Metallspeichen hat eine versenkte, weich gepolsterte Nabe und liegt gut in der Hand. Die Sitze aus rutschfestem Kunstleder sind auch während der Fahrt verstellbar.

Bei einem Sportfahrzeug wie dem Rallye KADETT ist alles auf Zweckmäßigkeit abgestellt, so auch seine blendfreie Innenausstattung. Reflektierende Chromteile gibt es nicht, der Plastikhimmel und die Schaltkonsole sind schwarz gehalten.

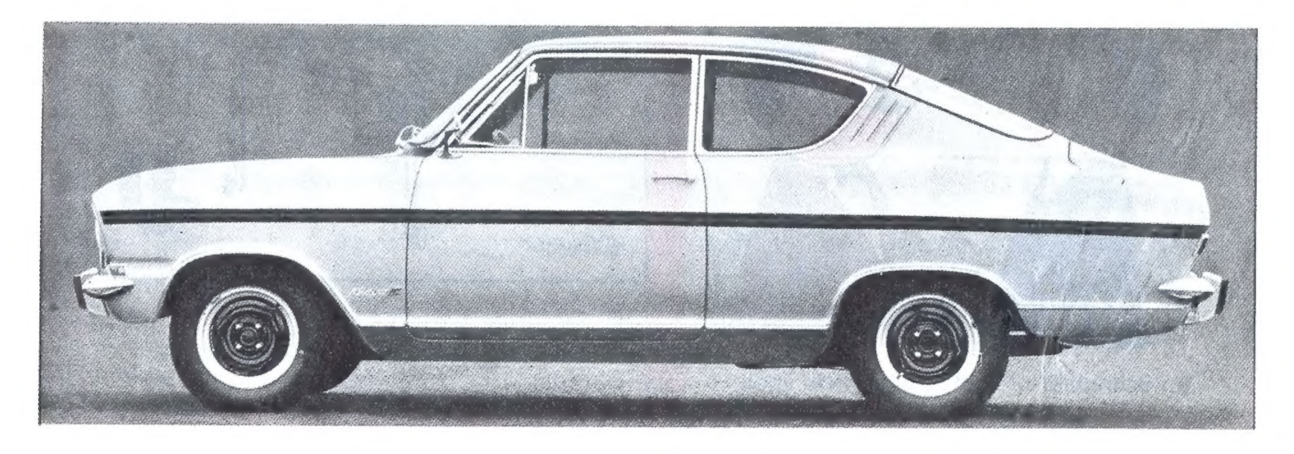
Selbstverständlich besitzt der Rallye KADETT auch neben der selbsttragenden Ganzstahl-Karosserie mit stoßelastischer Front- und Heckpartie alle Sicherheitseinrichtungen des normalen KADETT und außerdem



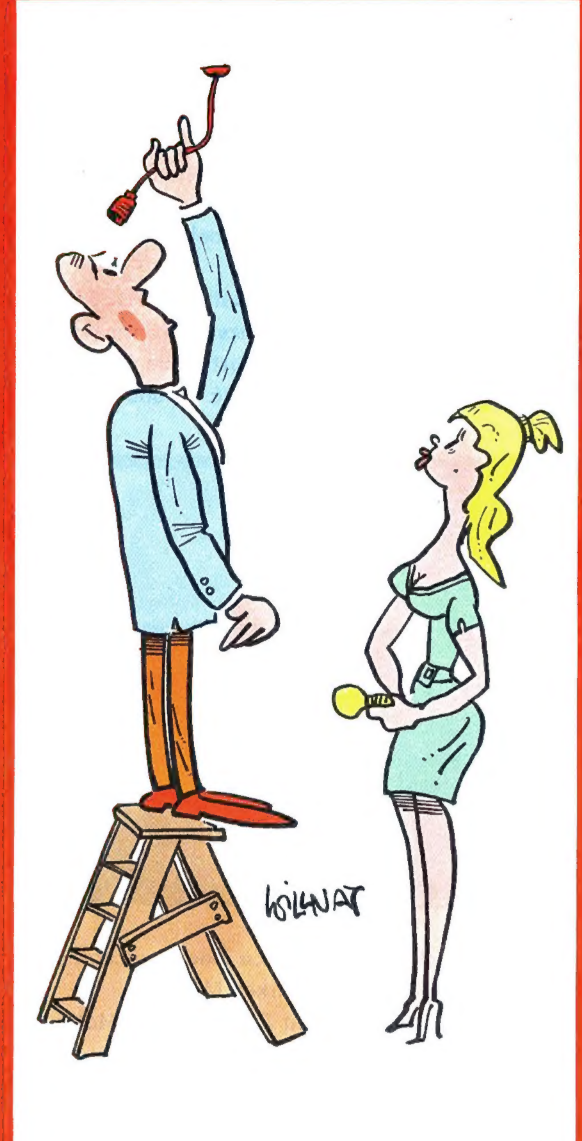
serienmäßig Sicherheitsgurte. Zu einem solchen sportlichen Wagen gehört ein starker Motor.

Der Rallye Kadett hat einen Zweivergaser-Motor. Mit seinen 60 PS kann man schon allerhand anfangen: zum Beispiel in nur 10,5 Sekunden von 0 auf 80 km/h oder in 16,5 Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen. Und daß diese „entfesselten Pferde" wieder zum Stehen kommen, dafür sorgen die guten Bremsen (vorne Scheibenbremsen) mit Bremskraftverstärker. Höchstgeschwindigkeit der flotten OPEL-Biene: 148 km/h. Ist das nicht dufte?

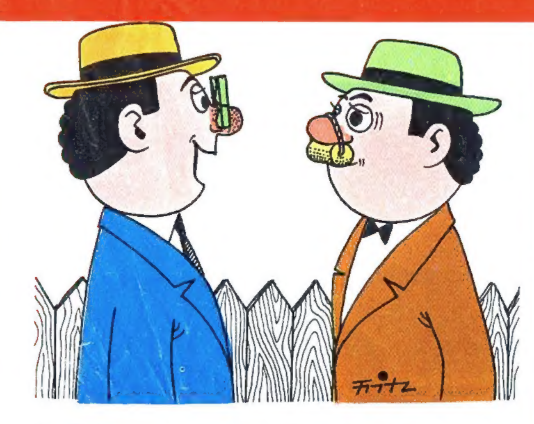
(Alle Fotos: OPEL-BAUER, Köln)



BESSY AUS DEM BASTEI-VERLAG
BESSY AUS DEM BASTEI-VERLAG
BESSY AUS DEM BASTEI-VERLAG



„Kein Wunder, daß die Lampe nicht brennt – ich kann keinen Strom entdecken!"

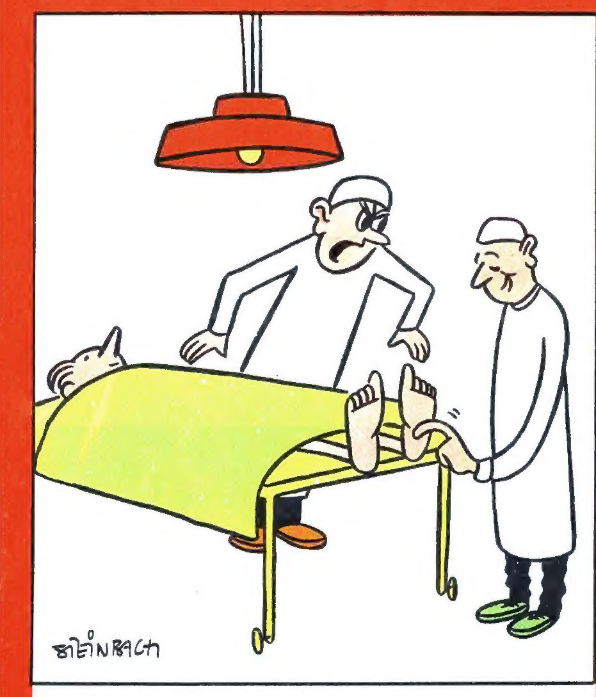


„Ihr Schnupfen-Patent ist auch nicht übel!"



„Hör endlich auf, dich jedesmal abzubürsten!"





„Nun laß' doch endlich diesen Quatsch!"

